

SAMANTHA FOX MOSTRA O QUE VALE

TÍTULO:

Samantha Fox Strip Poker

MÁQUINA:

Spectrum

A cantora Samantha Fox, além de conhecida pela voz, tem igualmente conquistado fama pelas fotos mais que reveladoras que a imprensa sensacionalista britânica (e não só), tem publicado, e este *strip poker*, comparado com algumas «poses» que por aí têm aparecido é, de facto, bastante inocente. De qualquer forma, e para quem goste de *poker* (e deste tipo de *poker*), o programa da *Mantech* tem ainda muito que se lhe diga.

Samantha Fox, neste caso, foi o chamariz comercial para uma cassette que inclui duas modalidades de *poker*, aquela em que ela própria participa e uma outra, dedicada aos adeptos do jogo por si só e sem atractivos adicionais. Assim a cassette está gravada nos dois lados, com a cantora a figurar numa partida e, na outra, até três jogadores controlados pelo computador — e esta modalidade, diga-se de passagem, é um belo bico de obra.

Jogar é bastante fácil, desde que se saiba *poker*, evidentemente, e tanto nós como Samantha temos à disposição, no princípio, a mesma quantia. O computador distribui as três primeiras cartas e, logo a seguir, pode apostar-se, pedir mais uma carta, sem apostar, ou passar, se o parceiro apostou e o jogo é mau e não justifica mais. Aplica-se isto, obviamente, a nós e ao computador. Não há enganos possíveis, porque o computador apenas nos apresenta as opções relevantes, não aceitando outras. Por exemplo, se Samantha fez uma aposta e é a nossa vez de jogar, o computador apenas nos dá opções para cobrir a aposta, subir ou passar, não apresentando, sequer, a de pedir mais uma carta (*check*). Para jogar, bastam duas teclas, «Space» para seleccionar e «Enter» para activar.

A cantora é apresentada em fotografias digitalizadas, e bem conseguidas graficamente, começando muito bem «agasalhada», com casaco, cachecol e chapéu e segurando, na mão direita, uns óculos. À medida que perde — o que, diga-se desde já, não é muito fácil —, vai-se «aligeirando», até aparecer em roupa interior e, finalmente, mostrando o busto que os leitores da 3.ª página do «Sun» e do «Daily Mirror» talvez conheçam melhor do que a sua cara... Se, em qualquer momento, recupera, volta a vestir-se pela ordem inversa, e é preciso manter um bom jogo para que isto não suceda.

Esquecendo agora Samantha, trata-se, na realidade, de um bom simulador de *poker*, embora um pouco lento — mas o *poker* também não é para jogar a correr, não é verdade? —, porque o computador, ao que diz a propaganda da *Mantech*, perde algum tempo a analisar o nosso estilo de jogo, reagindo, depois, em conformidade. É possível que assim seja, porque, de facto, responde bem às jogadas, faz *bluff* e, quando Samantha tem uma certa vantagem monetária sobre nós, tenta «esmagar-nos» com o «peso» do dinheiro, apostando mais forte do que noutras circunstâncias. Por outro lado, tem um pouco a tendência para o *bluff*, quando se encontra em desvantagem, e é vulgar apostar forte tendo apenas um par, por exemplo.

Quanto ao outro programa, no lado B da fita, é um jogo de *poker* à sério, em que defrontamos um ou mais parceiros, simulando uma mesa de jogo renhido. Tal como no lado A, também estes «jogadores» analisam o nosso comportamento e, para ganhar, é preciso saber mesmo.

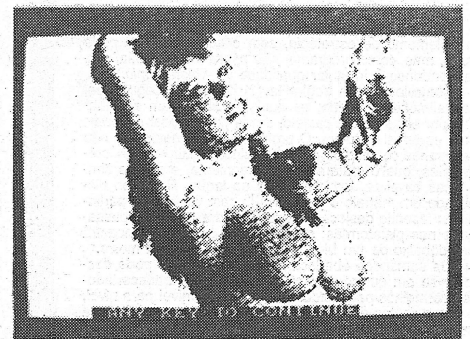
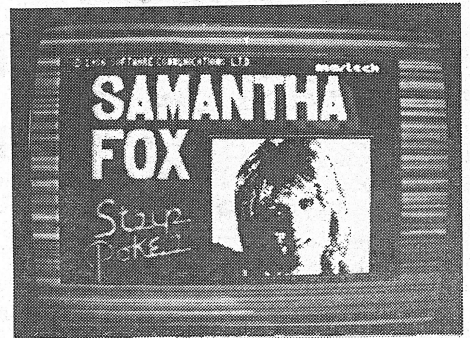
Como apontamento final, e apesar de se tratar de um bom programa, não cremos que seja recomendável para os nossos leitores mais jovens, a menos que o encarem apenas como diversão. O que é totalmente desaconselhável, sim, é passar desta brincadeira para jogos a sério e com dinheiro a sério. Com o computador, ao menos, perde-se apenas tempo.

Tipo: Simulador

Gráficos: (1-10):7

Dificuldade: Conforme a sua aptidão

Conselho: A comprar



MISSÃO: 22 PLANETAS

TÍTULO:

Starstrike II

MÁQUINA:

Spectrum

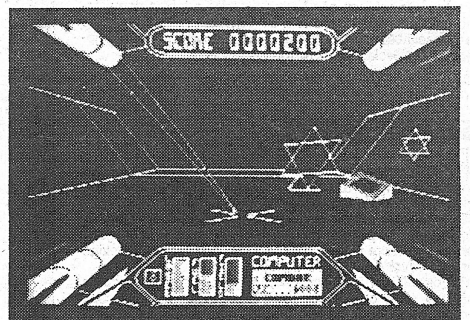
Muitos leitores devem lembrar-se de *Starstrike*, um jogo de acção bastante razoável, que tinha como tema um ataque de extraterrestres, repellido, precisamente, pela esquadra de naves com aquele nome. *Starstrike II* constitui, claro, a continuação daquela história, e trata-se agora de neutralizar os planetas inimigos, utilizando uma versão aperfeiçoada da nave de combate primitiva.

A tarefa não é fácil. O jogo coloca-nos aos comandos de uma *Starstrike II* e a missão é destruir as defesas e a capacidade ofensiva de cada um dos 22 planetas dos inimigos. A primeira coisa que chama a atenção são os excelentes gráficos deste programa da *Realtime Games*, com efeito de três dimensões, obtido, em muitos casos, por técnica de sombreamento. É, de facto, do melhor que temos visto.

No lugar do piloto, a missão começa com a escolha do sistema estelar por onde vamos começar o ataque. Há cinco: Alfa, Beta, Gama, Delta e Epsilon, e a selecção é feita por menu, com as teclas de direcção. Após isso, encontramos-nos nesse sistema e, então, aparecem as órbitas dos diversos planetas que o compõem. Feita a opção por um planeta, surge-nos, então, a informa-

ção sobre a sua organização, que pode ser agrícola, industrial ou militar — e, obviamente, a cada categoria correspondem defesas mais ou menos complexas. O «salto» entre sistemas foi feito num módulo, que transporta a nossa nave, e onde dispomos de combustível e abastecimentos, mas, quando se trata de atacar planetas, saímos do módulo e a primeira coisa a fazer é passar as grelhas de defesa, pelas suas pequenas aberturas bem defendidas. Nalguns planetas, aparece uma estação orbital em forma de pentágono e, neste caso, há que destruir as suas defesas, colocadas nos vértices, e entrar no hangar, ajustando a rotação da nossa nave com a rotação da estação. Uma vez no interior, deve-se destruir a nave que aí encontramos e, para sair, os três postos de controlo da porta de saída, mas é preciso calcular muito bem todos os movimentos. Noutros casos, e depois de passar as grelhas de defesa, encontramos esquadras inimigas e, aí, trata-se de abater as naves, apanhando os tanques de combustível que algumas largam (passar por eles). Depois, teremos que efectuar ataques à superfície, atirando sobre tudo o que mexe, numa primeira fase, passando depois por enormes túneis de ventilação, onde os nossos *lasers* não funcionam (evitar chocar com as paredes e ser atingido pelas defesas) e, por fim, variando com a natureza do planeta, é preciso destruir o seu reactor, o computador de batalha ou o centro de controlo agrícola. Conseguindo tudo isto, e após esta fase final, nova abertura para passar colocados de novo no módulo, onde podemos transferir combustível para a nossa nave e renovar os escudos de energia.

Sendo um jogo difícil, sobretudo com tantos planetas para neutralizar, as coisas complicam-se ainda mais, porque só dispomos de uma nave, pelo que deixar baixar muito o nível dos nossos escudos é certeza quase antecipada de que vamos perder e que os extraterrestres vencerão.



Como controlos, podemos utilizar os *joysticks* Kempston, Interface II ou Cursor ou as seguintes teclas: «Q»/«A», subir/descer; «O»/«P», esq./dir.; «B» ou a «Space», disparar; «X»/«Z», acelerar/abrandar; «H», ligar *displays*; «J», ligação automática de *displays*; «D», abordar estação orbital.

Tipo: Acção/Aventura

Gráficos: (1-10):10

Dificuldade: (1-10):10

Conselho: A não perder absolutamente

VELHAS IDEIAS DÃO RESULTADO

TÍTULO:

Cyberun

MÁQUINA:

Spectrum

Bocados de nave estão espalhados por toda a parte, nós apenas dispomos do módulo de comando e é preciso reconstruí-la na totalidade para concluirmos a missão. Já vimos isto, anteriormente, não é verdade? A *Ultimate*, sabendo bem que assim é, optou, de qualquer maneira, por nos dar novo programa do estilo, e fé-lo com a qualidade a que nos habituou, embora *Cyberun* pouco traga de novo.

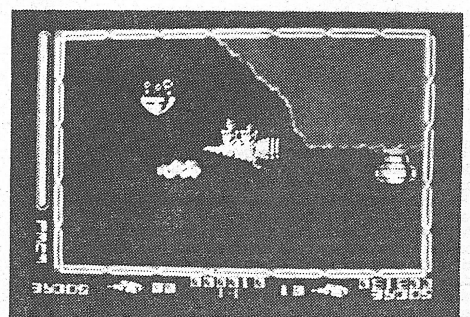
A história fala de um planeta, Zebarema, onde existe uma substância, a *cyberite*, que é a chave para dominar a galáxia. Inteligentemente, o planeta é rodeado por um campo de forças que não deixa passar qualquer nave e só um aparelho de grande potência e capacidade pode sair da superfície com a preciosa carga. A solução foi encontrada: construiu-se a nave modularmente e as suas diversas partes foram espalhadas pelo planeta. A nossa missão, pilotando o módulo de comando, é reunir todos os

módulos da nave, até a completar, e sair do sistema com a carga de *cyberite*.

O módulo de comando é pouco rápido e manobrável, mas, perto do local onde iniciamos o jogo, encontram-se foguetes que lhe aumentarão a capacidade. Depois, aparecem mais partes, algumas de difícil identificação, incluindo a vela solar, que propulsãoará a nave no espaço exterior. O consumo de combustível é elevado, mas há locais de abastecimento que podem fornecer mais energia, e as coisas poderiam, assim, ficar simplificadas — só que outros seres andam por aí com as mesmas intenções e não destroem a nossa nave se não puderem.

A área de jogo é considerável e algumas partes podem ser encontradas na superfície do planeta (não subir em demasia, porque o campo de forças desintegra a nave), mas a maior parte da acção passa-se nas suas galerias interiores, também estas recheadas de inimigos.

Cyberun tem uns gráficos muito bons e é mais difícil do que parece à primeira vista, apesar das quatro «vidas» de que dispomos. Comandar a nave é muito fácil e, inteligentemente, não há movimento «para baixo», porque é a gravidade que se encarrega de nos fazer descer. Assim, e se não utilizarmos *joystick*, temos apenas de nos preocupar com os comandos para a esquerda e direita (teclas alternadas na primeira fila), accionar os motores (segunda fila) e disparar (terceira fila). Quando encontramos o módulo da grande nave que contém uma outra arma, os raios de plasma, então podemos ainda utilizar as teclas numéricas.



Tipo: Acção

Gráficos: (1-10):8

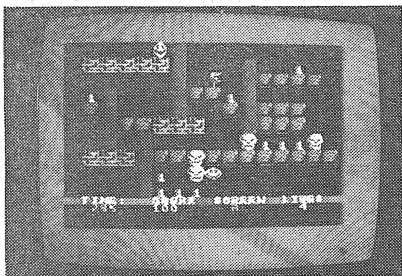
Dificuldade: (1-10):7

Conselho: A comprar

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

Monitor



ROCKMAN

Jogo de salas e plataformas típico, *Rockman* envolve um elemento de estratégia, sem o qual pouco se pode fazer, mas, como programa, não passa da mediania, correspondendo à irregular qualidade da *Mastertronic*.

Controlamos um troglodita (?) guloso de cogumelos, seu alimento preferido, os quais se encontram espalhados por salas de um castelo, e não pode mudar de *écran* sem os apanhar todos. O problema é que nas salas não há apenas cogumelos, mas sim ainda umas «caras» sorridentes, que o matam instantaneamente, e menos simpáticas caveiras, também letais ao toque. *Rockman* dispõe de um martelo e pode usá-lo com vantagem, partindo ou fazendo deslocar blocos de pedra e abrindo passagens nas plataformas; se uma das «caras» se encontra por debaixo de um bloco, quando este cai, ela morre.

Os comandos obedecem bem e *Rockman* pode deslocar-se em quatro direcções, usando uns transportadores vermelhos para andar na vertical, de nível para nível, e o uso destes e do martelo é a chave da estratégia para conseguir apanhar todos os cogumelos. No início do jogo é perdida uma palavra de código ou carrega-se em «Space» para começar. Este código só é dado após cinco salas completadas e tem a vantagem de, em jogos posteriores, não ser necessário passar pelos primeiros *écrans*. Os gráficos são bem animados e talvez demasiados coloridos, mas nada têm de especial. Ponto positivo é a quase ausência de misturas de atributos. Pode ser jogado com teclas definíveis ou *joystick*.

SUPER BOWL

A única maneira de bem jogar *Super Bowl* é saber as regras do futebol americano, e assim está tudo dito. Conhecer rãquebi ajuda bastante, mas, como as diferenças são sensíveis, não é suficiente. Claro que há o recurso à lição dada na própria cassette no lado B, com instruções em áudio sobre este desporto, mas também isto já exige um razoável domínio de inglês.

Posto isto, não aconselhamos este programa a quem não se sinta capacitado para ultrapassar as limitações acima referidas, mas isto não impede que consideremos *Super Bowl* um jogo com interesse e muito bem executado. Devemos dizer que a simples leitura das instruções que acompanham a cassette não é suficiente para desenvolver o jogo, a menos que consigamos decifrar o papel que cabe aos jogadores neste desporto pouco familiar. Essencialmente, trata-se de um programa de estratégia, em que, por meio de opções, seleccionamos os jogadores que participam — e como — em cada jogada, e tem a curiosidade de se destinar a dois jogadores, um dirigente do Chicago Bears, e outro, os New England Patriots, estabelecendo as respectivas táticas de ataque e defesa.

O programa não se limita a isto, todavia, e além das janelas onde aparecem as diversas opções, possui janelas que mostram os jogadores em acção, como se vissemos uma fracção da partida na televisão, e até um *replay* muito bem concebido. Devendo ser jogado por duas pessoas (embora uma única possa fazer tudo, com o que se perde um pouco a principal característica do programa), oferece diversas combinações de comandos. Inclui-se a utilização do teclado por uma das partes e do *joystick* por outra. Como programa, note-se, é bastante bom, mas deve ser comprado com reservas, tendo em atenção o desporto de que se trata.

F. A. CUP

Saber de futebol, todos sabemos um pouco (ou muito), e alguns simuladores que conhecemos têm decerto deixado muito amargo de boca aos que pretendem ter sempre na manga a melhor forma de dirigir uma equipa. Dir-se-á que não é a mesma coisa, que jogos como *Football Manager* ou *Super League* são apenas «brincadeiras», mas quem não consegue tomar às decisões acertadas, como as tomaria na vida real?

A este género de simuladores veio recentemente juntar-se *F. A. Cup*, o primeiro a receber o patrocínio da Associação de Futebol Britânica e, sem dúvida, dos mais completos que, até agora, já vimos, embora com tendência a tornar-se, por vezes, pouco estimulante e demasiado lento, sobretudo se escolhermos as opções mais complicadas. Os problemas que se colocam às direcções das equipas são, também, mais variados do que em *Manager*, e alguns parecem mesmo ridículos, mas talvez correspondam a algumas decisões que um clube, por vezes, é forçado a tomar...

Se gosta de futebol, claro que este programa lhe agradará minimamente, mas, se bolas e relvados estão longe dos seus horizontes, o melhor é gastar o dinheiro noutra cassette.

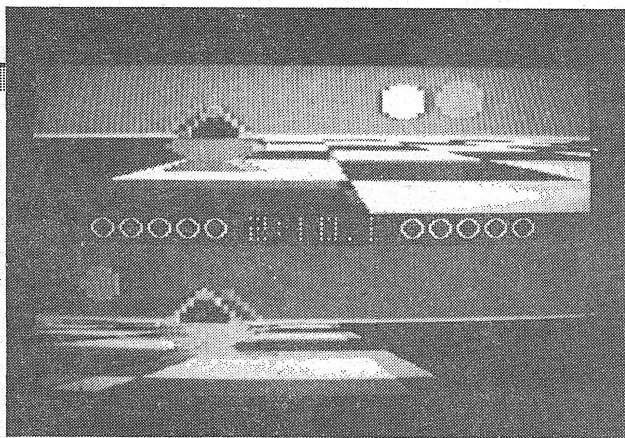
FUTEBOL NO FUTURO EXIGE

TÉCNICA APURADA

TÍTULO: *Ballblaster*
MÁQUINA: Atari

Este jogo tem uma «assinatura» curiosa — a Lucasfilm — e tornou-se já um clássico de um determinado género de acção, tendo sido recentemente adaptado para o Spectrum e outras máquinas, com um título ligeiramente diferente, *Ballblazer* (aliás, apareceu agora em Portugal e, na próxima semana far-lhe-emos a devida referência), e também com algumas modificações, inerentes à própria conversão.

A acção passa-se num longínquo futuro e num ainda mais distante planeta, em que o grande desporto é uma adaptação do que é o futebol nos nossos dias, a que é dado o nome que serve de título ao jogo. Um terrestre desloca-se ao planeta para participar no grande campeonato e o objectivo, claro, é vencê-lo. O jogo desenrola-se num vasto «terreno», a fazer lembrar um tabuleiro de xadrez, e o objectivo é fazer a bola passar



pelas balizas do adversário, conduzindo-a por meio de uma máquina que o jogador tripula. O campo magnético da máquina mantém presa a bola e, quando o campo é invertido, esta sai «disparada» (mas a máquina recua, por efeito contrário).

O campo de jogo é visto em perspectiva, perdendo-se aparentemente no horizonte, mas cedo descobrimos que tem limites e orientarmo-nos na grelha, que «sobrevoamos» a grande velocidade, não é fácil, a princípio. No entanto, após alguma exploração, adquire-se com facilidade o sentir do jogo. E descobrimos, também, que manter a bola em nosso poder pode ser difícil, porque o nosso adversário tenta o mesmo que nós — vencer.

O «*écran*» está dividido em dois, correspondendo cada parte à visão de um jogador, seja ele humano (um nosso parceiro) ou um «dróide», comandado pelo computador, e a princípio os dois «*screens*» estabelecem uma certa confusão, até realizarmos bem que a parte inferior representa o que o adversário «vê» e que a nossa estratégia de

jogo tem de ser conduzida tendo isso em atenção. Não tivemos oportunidade de experimentar este jogo com outra pessoa como adversário, mas de frontar o «dróide» é já bastante aliciante e exige muita perícia.

Ballblaster é um bom exemplo de como o Atari pode ser aproveitado (e vejam-se os outros jogos que referimos nesta página, como contraste), designadamente ao nível de gráficos, cor e som, e tem uma rapidez quase estonteante, que nos obriga a constante atenção. E, sem dúvida, dos melhores jogos de acção para esta máquina, que vimos até agora, e quem não tem o Atari pode experimentá-lo na versão Spectrum, como acima referimos, embora esta última não tenha muitos termos de comparação com a primeira e seja, na verdade, bastante inferior.

Boas horas de diversão é o que *Ballblaster* promete e, se o título ainda não o atraiu, é de correr a comprá-lo.

Tipo: Simulador/Acção
Gráficos (1-10): 9
Dificuldade (1-10): 7
Conselho: a não perder.

VAIVÉM POUCO IMAGINATIVO

TÍTULO: *Space Shuttle*
MÁQUINA: Atari

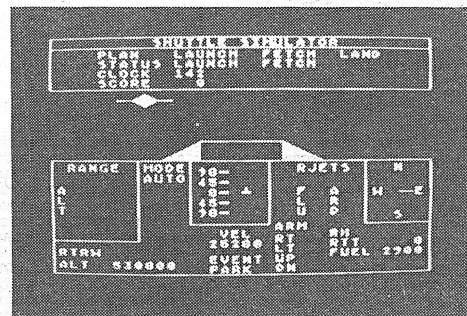
Um facto que surpreende nos jogos de Atari, e que aqui já temos observado, é o reduzido aproveitamento das possibilidades daquele computador, designadamente no que se refere a gráficos. Explica-se isto, em parte, pelo facto de muitos programas serem conversões de jogos de *arcade*, de funcionamento muito simples, mas a verdade é que as máquinas de moedas que todos nós conhecemos têm nos gráficos um dos seus grandes atractivos.

Este programa, *Space Shuttle*, é disso um bom exemplo. Por um lado, trata-se de um jogo que procura simplificar os comandos ao máximo, por outro, fica-nos sempre a sensação de que a simplificação se alargou em demasia. O painel de instrumentos, por exemplo, poderia ter sido mais «trabalhado», as sequências do espaço já são melhores, e a nossa intervenção pouco trabalho exige — e se isto tem a

vantagem de não nos obrigar a ler todo um livro de instruções (como sucedia com um simulador do mesmo título para o Spectrum) acaba por tirar um certo prazer a quem gosta verdadeiramente de simulações. Tal como é apresentado, *Space Shuttle* é mais um jogo de acção do que um simulador.

O objectivo é entrar na órbita correcta, recolher um satélite no porão do vaivém, após abrir as portas, e regressar à Terra. Parece simples, mas, na realidade, «apanhar» o satélite tem um pouco que se lhe diga, e o jogo mantém o interesse por tempo suficiente. Todavia, pensamos que algo mais lhe devia ter sido acrescentando.

Tipo: Simulador
Gráficos (1-10): 6
Dificuldade (1-10): 5
Conselho: Comprar com reservas



«BANG-BANG» DE GOSTO ANTIGO

TÍTULO: *Marauder*
MÁQUINA: Atari

Marauder é mais um jogo de acção, do género em que a Atari parece ter-se especializado, e, tal como *Space Shuttle*, de que também aqui falamos, deixa-nos a interrogação sobre os motivos porque não é mais

bem aproveitada a máquina. E certo que se trata de um jogo não muito recente e o tardio lançamento do Atari em Portugal trouxe-nos, de início, uma biblioteca de jogos um pouco desactualizada — além do facto de serem comercializados em disco os melhores programas —, mas *Marauder*, de facto, é o tipo de programa que se admitia, por exemplo, e no referente ao Spectrum, nos primeiros tempos deste computador.

Falamos apenas em termos de gráficos, na verdade pouco atraentes, porque o jogo em si exige da nossa parte a maior destreza e atenção. Uma nave ataca um planeta protegido por escudos de energia e, controlando essa nave, temos de destruir os escudos, de forma a penetrar na cidade, sempre de dedo em cima do «fire button» do *joystick*. Além daquela defesa passiva, o planeta dispõe, evidentemente, de outras ar-

mas, e evitá-las é que se revela a mais difícil. O problema é que isto nos dá a sensação do «já muito visto» e nada acrescenta a outros jogos que conhecemos.

Tipo: Acção
Gráficos (1-10): 6
Dificuldade: Variável
Conselho: Veja antes de comprar

Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

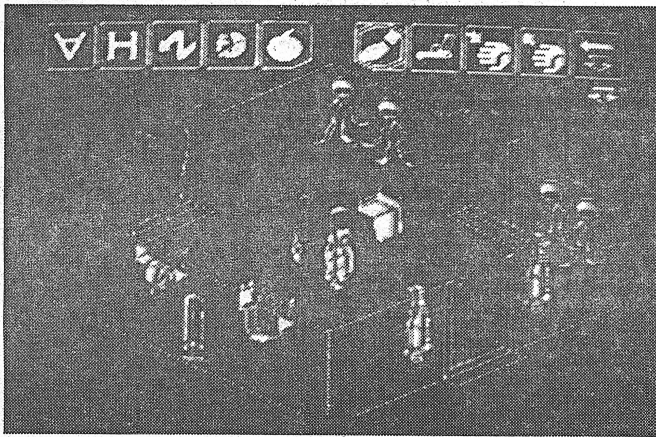
1. — Green Beret
2. — Bomb Jack
3. — Sai Combate
4. — The Way of the Tiger
5. — Comando
6. — Comet Gall
7. — Gladiador
8. — Rambo
9. — Spitfire 40
10. — Cyberum

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

Pokes & Dicas

O espaço que temos dedicado a esta secção ultimamente tem permitido «despachar» muita correspondência, mas diversos leitores continuam à espera de resposta ou da publicação dos pokes & dicas que nos enviam. O atraso, como devem compreender, é difícil de recuperar, mas não desanimem, que vai chegando a vossa vez.

Hoje começamos com a primeira parte da resposta a um pedido de Ricardo Jorge Rodrigues sobre *Everyone's a Wally*. Como referimos, o jogo é longo e não vamos poder «esgotá-lo» todo de uma só vez. Assim, ficamos hoje pela construção do muro e pela forma de apanhar a letra «B».



«Movie»: Mais algumas ajudas

Everyone's a Wally

Como sabes, neste jogo podes fazer que outros personagens executem acções. Para consertar a fonte, começa por usar *Wilma* para levar os amendoins (*monkey nuts*) do padeiro (*baker*), após o que podes entrar no Zoo, apanhar a chave-inglesa (*monkey wrench*), que deixas num lugar de acesso fácil; procura *Dick* e o êmbolo (*plunger*); apanha a chave inglesa e leva *Dick* para a fonte, mas este deve ter consigo aqueles dois objectos; salta para a fonte, até ao cimo da estátua, e a fonte fica arranjada; depois disso, controla *Wally* e apanha o balde vazio (*empty bucket*) e a areia (*sand*); leva *Wally* à fonte e enche o balde, depois leva-o até à misturadora de cimento e procura o cimento e a colher de pedreiro (*trowel*); com o cimento e a colher, vai até ao *screen* com os tijolos, passa por eles e a parede deve ficar pronta.

Depois disso, e para apanhar a letra «B», muda o controlo para *Wilma* e apanha os livros 1 e 2; troca o livro 1 na primeira mesa da biblioteca pelos *jump leads* e o livro 2 pelo bico de Bunsen; depois apanha o livro 3 e troca-o, também aí, pela letra «B».

É tudo por hoje, desculpa o *suspense*, mas tem mesmo que ser assim e para a semana continuamos. A espera de dicas para *Wally* estava também *Pedro Manuel Valente Casaca*, de 14 anos, de Lisboa, cujos outros pedidos satisfaremos noutra altura. Mais adiante, no entanto, virão os teus pokes.

Movie tem que se lhe diga

O excelente *Movie* deu, até agora, dois contributos e diversas questões (além das interrogações sobre a palavra de passe), e o envio de dois mapas: um é de *Luis Miguel Santos*, do Cartaxo, e feito por ele, com algumas interrogações, ao passo que *Nuno Duarte Amaral Saraiva*, de Oeiras, mandou a fotocópia do mapa publicado na revista *Your Sinclair*.

O mapa de Luis está óptimo e revela, de facto, bastante trabalho. Reproduzimo-lo, no final tal como no-lo enviou, e ao lado, a parte que lhe faltava (esta tirada da revista), para lhe servir de ajuda e a outros leitores.

Diz Luis, explicando o facto de o mapa estar incompleto, que as portas que dão acesso ao resto do jogo estão guardadas por armaduras, que não conseguiu ainda afastar, nem a tiro! Será a bomba? — pergunta ele, pedindo ajuda. Por outro lado, já conseguiu «levar alguns *gangsters* na conversa» com frases como «Hello», «I'll kill you!», «Name?» e a resposta foi «Hello» e «Pass-word is Puzzle». Que fazer com o código, pergunta.

As raparigas causam-lhe também problemas, pois não sabe quem é a «boa» e qual a «má». Bem, pergunta-lhe «Friend or foe?» (Amiga ou inimiga?), e se ela disser «Kill, kill, kill!», não há dúvida alguma! Pelo contrário, se repetir o que tu dissesse, trata-se da «boa» e podes segui-la, mas tem cuidado para não deixares que lhe aconteça nada (sobretudo morrer), dá-lhe o que ela

pedir, etc: E, no princípio, não te esqueças do revólver, da pasta e de dinheiro.

Se alguém pode dar mais ajudas, venham elas, incluindo pokes de vidas infinitas. Quanto ao *Rambo*, tens razão na localização das armas, mas o certo é que encontramos a metralhadora mais do que uma vez no tempo, daí o lapso. E, já agora, alguém tem vidas infinitas para *Rambo*?

Estão aflitos

Mais pedidos de ajuda apareceram, além dos já referidos. Assim, *Nuno Duarte Amaral Saraiva* quer pokes para *Movie*, *Green Beret* e *Bomb Jack*. *Carlo Maria Pereira Delgado*, de Sacavém, quer os códigos de *View to a Kill* e pokes para *Ms. Pacman* e *Boulderdash*, e *Telmo Reis*, do Cacém, pede mapas de *Marsport* e *Dun Darach*, vidas infinitas para *Comando* e uma ajuda para *BC's Quest for Tires*.

Bem, responde-se hoje ao que é possível. Os mapas ficam para as próximas secções, porque ocupam bastante espaço, mas alguns pedidos podem ser desde já satisfeitos.

Para *View to a Kill*, tenta os seguintes códigos: QRS21 para o segundo jogo e QQQQQQ para o terceiro; quanto ao final, o código é HRMCE.

No *BC's Quest for Tires*, passar o lago depois da descida é uma questão de bom balanço; acelera o máximo no fundo da descida e salta antes de chegares à borda do lago; e depois disso ainda há outro lago com tartarugas, mas com maneira diferente de saltar.

Quanto ao *Comando*, experimentem este pequeno programa, aliás diferente do que já publicámos a 27 de Março:

```

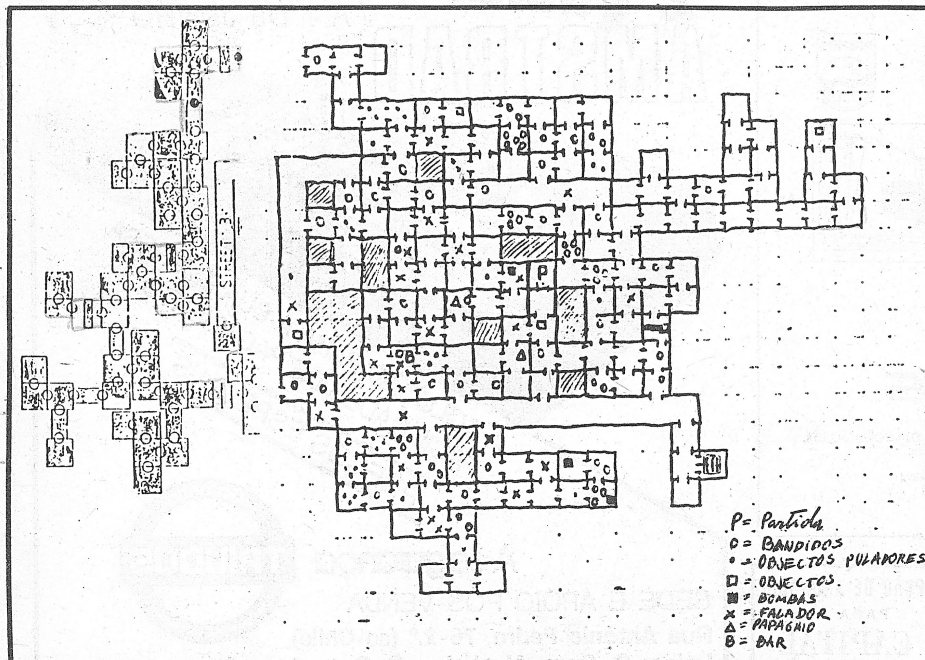
10 CLEAR 40000
20 LOAD "CODE30" POKE 65267,203
40 POKE 65379,68
50 POKE 65380,15
60 POKE 65382,108
70 POKE 65383,185
80 FOR N=65482 TO 65497:READ A:POKE N,A:NEXT N
90 RANDOMIZE USR 65263
100 DATA 175,050,122,104,050
110 DATA 004,108,050,005,108
120 DATA 050,006,108,195,030
130 DATA 108
    
```

E mais pokes

O *Sir Fred* já foi objecto de pedidos e *Paulo Jorge Diogo Rodrigues* e o *Nuno Duarte Amaral Saraiva* não estiveram com meias medidas, procuraram... e encontraram, na *Your Sinclair*, este programa que aqui reproduzimos:

```

5 REM SIR FRED
10 CLS:LET A=23296:FOR F=0 TO 9
    
```



```

20 LET T=0:FOR N=0 TO 9:READ S:POKE A,S:LET
T=T+S:LET A=A+1:NEXT N
30 READ B:IF T=B THEN PRINT «ERRO NA LI-
NHA»:100+F*10:STOP
40 NEXT F
50 PRINT AT 10,1:«PONHA A FITA NO INÍCIO»
60 RANDOMIZE USR 23296
100 DATA 6,3,197,62,255,55,221,33,0,0,32,1
110 DATA 17,0,0,205,86,5,193,16,239,175,936
120 DATA 214,1,8,243,221,33,0,2,17,176,1005
130 DATA 4,205,108,5,62,201,50,47,94,205,981
140 DATA 36,94,62,203,50,53,181,62,255,50,1046
150 DATA 54,181,33,181,180,17,87,255,1,142,1131
160 DATA 0,237,176,33,90,91,17,255,255,1,1185
170 DATA 8,0,237,176,49,255,255,221,33,0,1234
180 DATA 64,17,87,191,62,255,55,195,87,255,1268
190 DATA 62,201,50,14,183,195,68,181,0,954
    
```

Mais simplista, *Carlo Maria Pereira Delgado* mandou, também para *Sir Fred*, os seguintes:

```

POKE 30411,205:POKE 30412,0:POKE 30413,91 (não se
perde a energia) e ainda POKE 23299,50:POKE 23298,157 (que
permite atirar sempre).
E, já que estamos com Carlo, aqui vão os outros:
DUKES OF HAZZARD — POKE 39316,255
CYLU — POKE 37919,0
MR. WIMPY — POKE 33501,x (x=grau de dificuldade) e
POKE 43105,0
ROBOT MESSIAH — POKE 53336,0
ROLLER COASTER — POKE 28988,255
MAGIC CARPET — POKE 29530
    
```

Paulo Jorge Diogo Rodrigues mandou:

```

ATIC ATAC — POKE 36519,0
PSST — POKE 24983,0
JET SET WILLY — POKE 35899,0
JET PAC — POKE 36966,224
    
```

Telmo Reis enviou os seguintes (excluímos *Atic Atac*, que é igual ao anterior):

```

SABRE WULF — POKE 43575,255:POKE 45520,255
HUNCHBACK — POKE 26888,0
AUTOMANIA — POKE 46680,251:POKE 46681,201:RAND
USR 46677:POKE 64563,183:RAND USR 32923
HERO — POKE 44521,182:POKE 45659,182:54918,0
TURMOIL — POKE 57122,6
ARABIAN NIGHTS — POKE 57833,0
A DAY IN THE LIFE — POKE 45526,0:POKE
45527,0:POKE 45528,0
CHUCKIE EGG 2 — POKE 65535,160+16
RUPERT — POKE 46374,0
    
```

Quanto a *Nuno Saraiva*, e além do que atrás referimos, enviou também *Atic Atac*, mas é diferente, *Critical Mass*, que já demos, e ainda estes:

```

ATIC ATAC — POKE 35353,0
FINDERS KEEPERS — POKE 30394,x (x= n.º de vidas, de
1 a 255)
AUTOMANIA — POKE 46680,251 ou 46681,201 (depois dos
POKES introduzir RANDOMIZE USR 46677)
CAULDRON — 10 CLEAR 24599:FOR F=23296 TO 23309:READ
A:POKE F,A:NEXT F
20 LET USR 23296:POKE 40060,0:
LET=USR 24600
30 DATA 221,33,24,96,17,232,159,62,255,
55,205,86,5,201
(Depois de teclarem, façam RUN e ponham o gra-
vador a funcionar. NOTA: olha que te enganaste na
linha 20, Nuno, meterdo um 0 a mais no USR.
Tem cuidado, e o mesmo peço a todos, porque, se
não detectamos qualquer erro num poke, ninguém
consegue fazer nada.)
    
```

Pokes mais simples para o *Cauldron* vieram de *Telmo Reis* e *Pedro Casaca*, os dois iguais, e o último enviou ainda:

```

CAULDRON — POKE 40056,0
HUNCHBACK — POKE 44259,182 ou 24760,255 ou
26888,0
BORZAK — POKE 56122,0 ou 52123,0
FAHRENHEIT 3000 — POKE 29818,0
MUTANT MONTY — POKE 54933,255 ou 56133,255
PENETRATOR — POKE 40733,0
    
```

E hoje ficamos por aqui, fechando com os mapas que acima referimos. Na parte do que é reproduzido na revista, os círculos brancos representam portas abertas, os negros, portas fechadas e os traços a unir salas, corredores.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CÓDEX